

# TERMINI E CONDIZIONI ("REGOLAMENTO PUBG MOBILE")

## ESL Mobile 2021 (la "Competizione")

Il Promotore di questo torneo è ESL Gaming GmbH, di Schanzenstrasse 23, 51063 Colonia Germania (il "Promotore" o "ESL").

### Regole di gioco

Questo documento è sempre soggetto a modifiche a discrezione dell'amministrazione ESL.

#### Comprensione generale del regolamento

Il seguente regolamento è un documento guida valido per tutte le fasi del torneo. Gli admin si riservano il diritto di apportare modifiche al regolamento con o senza preavviso ai giocatori. Gli admin sono i responsabili delle decisioni per tutti i casi e delle controversie che si possono verificare, anche per tutto ciò che non è descritto in questo regolamento.

## 1 Regole Generali

### 1.1 Modifiche alle regole

L'amministrazione ESL si riserva il diritto di modificare, rimuovere o modificare in altro modo le regole delineate in questo Regolamento, senza ulteriore avviso. L'amministrazione della Competizione si riserva inoltre il diritto di esprimere un giudizio su casi che non sono esplicitamente riportati o dettagliati in questo Regolamento, o, in casi estremi, di formulare giudizi che vanno anche contro questo Regolamento, al fine di preservare il fair play e la sportività.

### 1.2. Diritti

Tutti i diritti di trasmissione della Competizione sono di proprietà di Tencent e ESL. Ciò include ma non si limita a: Stream video, trasmissioni TV, Shoutcast stream, replay, demo o live score bot.

### 1.3 Accordi

Alcuni accordi tra i partecipanti possono differire leggermente dalle regole ESL. Tuttavia, non sono consentiti accordi che differiscono notevolmente dalle regole ESL. Si prega di notare che le regole ESL sono state create per garantire una sfida leale tra tutti i partecipanti. Non ti è consentito presentare un reclamo dopo la partita se pensi che gli accordi presi prima della partita, alla fine, abbiano comportato uno svantaggio per il tuo team. Le regole che possono essere modificate con

accordi sono esplicitamente indicate. Le regole che non dichiarano esplicitamente che possono essere modificate con un accordo, non prevedono alcun tipo di accordo. Tutti gli accordi tra i partecipanti presi in aggiunta alle regole ESL devono essere annotati nei commenti della partita. L'altro partecipante deve confermare gli accordi anche nei commenti. Per evitare abusi della funzione di modifica, è necessario scrivere un terzo commento. Conserva anche screenshot e / o file di registro dei tuoi accordi. Se non si soddisfano questi requisiti, eventuali protest o support relativi agli accordi saranno respinti.

Partecipando a qualsiasi serie in ESL Mobile 2021 accetti di partecipare alle finali se ti qualifichi.

I giocatori sono tenuti a iniziare a preparare tutto il necessario per raggiungere il luogo delle finali. Ciò significa avere a disposizione la documentazione necessaria che permetta ai giocatori della Finale Live di viaggiare in regola. Ciò include ma non si limita a, documento d'identità con foto, documento d'identità rilasciato dallo stato, passaporto e visto. Maggiori informazioni nella sezione 1.7.

#### **1.4 Privacy**

I dati personali dei giocatori relativi alla partecipazione delle partite online, dell'organizzazione e della consegna dei premi verranno raccolti, elaborati e archiviati. Per rispettare i requisiti legali le informazioni personali del giocatore saranno conservate fino al 21.02.2022 secondo le politiche interne o procedure. Tutti i giocatori sono informati che ESL raccoglierà le loro informazioni personali come Data Controller e in merito alle leggi sulla privacy applicabili di ciascun paese partecipante.

Per qualsiasi richiesta riguardante i tuoi diritti sui tuoi dati personali, contatta ESL all'indirizzo

<https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Eventuali dati personali condivisi con terze parti saranno trattati in linea con le loro politiche sulla privacy

#### **1.5 Montepremi**

Tutti i premi verranno pagati entro 90 giorni lavorativi dal termine delle finali. Entro tale termine verranno inviate e-mail relative al pagamento del premio.

#### **1.6 Versione del gioco**

Tutti i giocatori devono installare la versione più recente del gioco per partecipare ai tornei ospitati da ESL. Gli aggiornamenti devono essere installati prima dell'inizio del torneo.

##### **1.6.1 Patch**

Tutte le partite online verranno giocate sulla patch disponibile sui server live al momento della partita. Tutte le partite offline verranno giocate sul server del torneo.

## **1.7 Riservatezza**

Il contenuto di protest, ticket di supporto, discussioni o qualsiasi altra corrispondenza con funzionari e amministratori della competizione sono ritenuti strettamente confidenziali. La pubblicazione di tale materiale è vietata senza il previo consenso scritto dell'amministrazione ESL.

## **1.8 Alcol o altri farmaci psicoattivi**

Giocare una partita, sia online che offline, sotto l'influenza di alcol o altre droghe psicoattive, anche se non tra le sostanze punibili, è severamente vietato e può comportare pene severe.

## **1.9 Nomi, simboli e sponsor**

ESL si riserva il diritto di vietare l'uso di nomi e / o simboli indesiderati nelle proprie competizioni. Qualsiasi parola o simbolo protetto legalmente è generalmente vietato a meno che il proprietario non dia il permesso. In relazione al torneo ESL non è consentita alcuna pubblicità o promozione di sponsor che sono esclusivamente o ampiamente conosciuti per pornografia, uso di droghe o altri temi e prodotti per adulti o maturi. I contenuti generati dagli utenti saranno regolati dai termini e dalle condizioni di PUBGMobile.

## **1.10 Impersonificazione**

Tutti i giocatori devono utilizzare i propri account. I giocatori non possono partecipare con account altrui, né incoraggiare altri giocatori a farlo. Nel caso in cui qualsiasi team si trovi ad avere un giocatore che utilizza un account di un altro giocatore, questo sarà considerato come un caso di impersonificazione. Il team sarà squalificato dalla stagione e ai giocatori coinvolti saranno assegnati dai 2 ai 6 punti di penalità a seconda della situazione oltre ad essere esclusi dalla partecipazione per il resto della stagione a qualsiasi titolo.

## **1.11 Negazione della partecipazione**

ESL si riserva il diritto di negare la partecipazione di qualsiasi team o giocatore per qualsiasi motivo e per precauzione.

# **2 Schedule**

## **2.1 North American Schedule**

### **Open Cup Qualifiers #1**

12 Aprile - 6 Maggio (i lunedì, giovedì e sabato)

### **Open Finals#1**

Domenica 16 Maggio

### **Open Cup Qualifiers #2**

10 Maggio - 3 Giugno (i lunedì, giovedì e sabato)

### **Open Finals #2**

Sabato 6 Giugno

## **2.2 Europe & MENA Schedule**

### **Open Cup Qualifiers #1**

12 Aprile - 6 Maggio (i lunedì, giovedì e sabato)

### **Open Cup Qualifiers #2**

10 Maggio - 3 Giugno (i lunedì, giovedì e sabato)

### **Open Finals**

Domenica 13 Giugno

## **2.3 Asia Pacific Schedule**

### **Open Cup Qualifiers #1**

13 Aprile - 10 Maggio (Play Day dipendono dal gruppo in cui si trovano i team)

### **Open Finals#1**

12 e 13 Maggio

### **Open Cup Qualifiers #2**

17 Maggio - 14 Giugno (Play Day dipendono dal gruppo in cui si trovano i team)

### **Open Finals #2**

16 e 17 Giugno

# **3 Registrazione e idoneità**

Per partecipare ai tornei ospitati da ESL, devi soddisfare i requisiti riportati di seguito. Se non soddisfi questi requisiti sarai considerato non idoneo. Nel caso in cui un team che non soddisfa i requisiti si qualifichi attraverso questo torneo, perderà il diritto alla qualificazione e il team successivo prenderà il suo posto.

### 3.1 Limiti d'età

Tutti i giocatori devono avere almeno 16 anni d'età entro la data della prima partita della stagione.

1. Se si scopre che un giocatore di età inferiore ai 16 anni sta attualmente partecipando o ha partecipato in precedenza a una partita, qualsiasi team e tutti i membri saranno squalificati dalla stagione e perderanno tutti i soldi che erano o sarebbero stati guadagnati durante quella stagione .

Se la squalifica si verifica durante la fase di Open Qualifier della stagione, qualsiasi giocatore del team che non sia minorenne sarà autorizzato a formare un nuovo team o ad unirsi ad altri team, a condizione che non ci siano prove evidenti di eventuali membri del team che cercano di ingannare l'amministrazione coprendo l'utilizzo di un giocatore minorenne.

- Maggiori informazioni sulla partecipazione da minorenni e sui team che utilizzano un giocatore minorenne possono essere trovate nella sezione 11.8 di questo regolamento.

Se un giocatore ha meno di 18 anni, un genitore o un tutore legale deve essere in grado di accompagnare il minore a una competizione dal vivo.

Se un genitore o un tutore legale non è in grado di viaggiare, dovrà essere nominato un tutore temporaneo che può viaggiare e dovrà essere fornita la documentazione adeguata a ESL.

ESL non sarà responsabile della fornitura della documentazione necessaria per la nomina di un tutore temporaneo.

### 3.2 Restrizioni sulla residenza

Tutti i giocatori devono essere residenti nella regione in cui stanno gareggiando. I paesi delle regioni sono i seguenti:

**North America:** Canada, Mexico, Puerto Rico, United States of America.

**Europe & MENA:** Albania, Algeria, Andorra, Austria, Belarus, Belgium, Bosnia & Herzegovina, Bulgaria, Croatia, Cyprus, Czech Republic, Denmark, Estonia, Finland, France, Germany, Greece, Georgia, Gibraltar, Hungary, Vatican City, Iceland, Ireland, Isle Of Man, Italy, Jersey, Latvia, Liechtenstein, Lithuania, Luxembourg, Malta, Moldova, Monaco, Montenegro, Netherlands, North Macedonia, Norway, Poland, Portugal, Romania, Russian Federation, Serbia, Slovakia, Slovenia, Spain, Sweden, Switzerland, Turkey, Ukraine, United Kingdom, United Arab Emirates, Qatar, Egypt, Mauritania, Morocco, Tunisia, Libya, Sudan, Palestine, Lebanon, Syria Arabic Republic, Jordan, Israel, Iraq, Iran, Kuwait, Bahrain, Saudi Arabia, Yemen, Oman, Kazakhstan, Uzbekistan, Turkmenistan, Tajikistan, or Kyrgyzstan

**Asia-Pacific:** Thailand, Vietnam, Indonesia, Malaysia, Singapore, Philippines

### 3.3 Registrazione su ESL Play

Tutti i giocatori devono essere registrati sulla piattaforma ESL Play per poter partecipare a qualsiasi evento autorizzato ESL Mobile.

AP:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/asia/pubgm/challenger/mobile-open-2021-asia-pacific>

EUR/MENA:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/europe/pubgm/challenger/mobile-open-2021>

NA:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/north-america/pubgm/major/mobile-open-2021-na>

### **3.4 Dispositivi**

I giocatori devono giocare utilizzando il proprio telefono o tablet; gli emulatori non sono consentiti.

### **3.5 Restrizioni per chi lavora**

Le persone che lavorano o fanno volontariato per ESL e / o Tencent non possono partecipare alla competizione mentre lavorano nelle rispettive società. Le persone che hanno lavorato o offerto volontariato per una delle due società, a qualsiasi titolo, non possono giocare entro 90 giorni dall'ultima volta che hanno lavorato per la rispettiva società.

## **4 Distribuzione del Montepremi\***

### **4.1 Accettazione e scambio di dati**

Quando gareggi in una Cup a premi, accetti di soddisfare i requisiti e di essere idoneo a ricevere i premi. Inoltre, accetti di condividere le informazioni richieste con la persona responsabile della consegna dei premi al giocatore che riceve il premio. Questo tiene conto del fatto che tutti i giocatori che ricevono un premio devono essere gli stessi che hanno giocato nella Cup.

### **4.2 Tempi di consegna e reclami**

Tutti i premi guadagnati in ESL Mobile 2021 richiederanno un massimo di 90 giorni per essere inviati dopo la fine della competizione. Se il termine corrispondente scade e il premio in questione non viene ricevuto, il giocatore deve aprire un ticket di supporto dalla pagina di supporto della Cup per informare l'amministrazione del premio mancante in modo che la situazione possa essere esaminata.

### **4.3 Montepremi**

#### **4.3.1 NA - Distribuzione del montepremi per Open Finals**

|    |       |
|----|-------|
| 1  | \$650 |
| 2  | \$550 |
| 3  | \$475 |
| 4  | \$425 |
| 5  | \$375 |
| 6  | \$325 |
| 7  | \$275 |
| 8  | \$225 |
| 9  | \$175 |
| 10 | \$125 |
| 11 | \$75  |
| 12 | \$50  |

\*Tutti i premi sono in USD e sono soggetti a tassi di cambio.

**4.3.1 EUR/MENA - Distribuzione del montepremi per Season**

|   |       |
|---|-------|
| 1 | \$650 |
| 2 | \$550 |

|    |       |
|----|-------|
| 3  | \$475 |
| 4  | \$425 |
| 5  | \$375 |
| 6  | \$325 |
| 7  | \$275 |
| 8  | \$225 |
| 9  | \$175 |
| 10 | \$125 |
| 11 | \$75  |
| 12 | \$50  |

\*Tutti i premi sono in USD e sono soggetti a tassi di cambio.

#### **4.3.1 Asia Pacific - Distribuzione del montepremi per Open Finals**

|   |        |
|---|--------|
| 1 | \$1440 |
| 2 | \$576  |
| 3 | \$324  |
| 4 | \$216  |

|    |       |
|----|-------|
| 5  | \$216 |
| 6  | \$144 |
| 7  | \$144 |
| 8  | \$108 |
| 9  | \$108 |
| 10 | \$72  |
| 11 | \$72  |
| 12 | \$36  |
| 13 | \$36  |
| 14 | \$36  |
| 15 | \$36  |
| 16 | \$36  |

\*Tutti i premi sono in USD e sono soggetti a tassi di cambio.

## 5 Team

I team devono giocare con il roster con cui sono registrati per la durata di ogni open split. I roster non possono essere modificati durante nessuno degli open split. Assicurati di controllare attentamente le informazioni sull'account. Informazioni errate comporteranno il mancato calcolo del punteggio, l'assegnazione di zero punti al team per quella partita e la rimozione dalla Cup.

# 6 Roster & Cambiamenti di Roster

## 6.1 Panoramica Generale del Roster

I team possono avere solo 4 titolari e un massimo di 1 sostituto (5 giocatori in totale) registrato nella pagina del team.

I team possono avere un membro aggiuntivo impostato su Team-Manager o Team-Owner. La persona che ottiene questo ruolo non viene contata tra i 4 titolari e il sostituto e, quindi, non può giocare in nessuna partita. Se si scopre che sta giocando in una partita, il team perderà tutti i punti per la Cup, sarà assegnato un avvertimento per la prima infrazione e saranno dati punti penalità per eventuali infrazioni aggiuntive.

Qualsiasi team che scambia il ruolo di un manager o owner in un ruolo di giocatore senza l'approvazione dell'amministrazione non sarà idoneo a giocare e potrebbe essere soggetto ad azioni disciplinari che includono perdita di punti, punti penalità, esclusione dal gioco e / o squalifica.

Se il tuo team ha più giocatori dei 5 consentiti (4 titolari e 1 sostituto) al momento del check-in, il tuo team verrà rimosso dalla Cup e gli sarà impedito di giocare fino a quando solo 5 giocatori rimarranno nel team.

Il blocco del roster del team verrà applicato durante le finali di tutte le serie. In caso di finali live, se un team non è in grado di viaggiare, il prossimo team disponibile avrà lo slot.

I roster e i team saranno bloccati alla prima partecipazione di un team a una Cup.

## 6.2 - Cambiamenti del Roster

**NA & AP** -Se stai apportando modifiche al roster, crea una nuova squadra sul sito ESL Play con il nuovo roster.

**EUR/MENA** - I team che si sono qualificati per le Open Finals avranno il loro roster bloccato per le finali e non saranno consentite modifiche. Qualsiasi team e giocatore che non si è qualificato può creare nuovo team sul sito di gioco per le Open Qualifiers #2

Sul sito di Play, i punti assegnati ai team sono unici, quindi se crei una nuovo team durante un Open Qualifier, i punti della tuo team partiranno da 0 indipendentemente dal numero di giocatori che mantieni dal roster originale.

# 7 Gameaccount

## 7.1 - PUBG Mobile Nickname

Tutti i nomi in gioco e i gameaccount di ESL Play devono utilizzare i caratteri elencati di seguito; non ci saranno eccezioni all'elenco. Se attualmente disponi di caratteri standard o speciali al di fuori dell'elenco fornito, devi cambiare il tuo nome in gioco e aggiornare il tuo gameaccount su ESL Play per poter partecipare.

I giocatori e i team NON POSSONO cambiare il loro nome in gioco o quello su ESL Play dopo aver gareggiato in una Cup.

1. Durante la season nessun cambio di nome in gioco sarà consentito in nessun momento a meno che il nome non sia illecito o un team sia stato scelto da una nuova organizzazione. Una volta che un giocatore ha partecipato a una Cup, sia come titolare che come sostituto, il suo nome in gioco e il suo gameaccount NON POTRANNO essere più modificati, a meno che non sia stato esplicitamente indicato da un membro del team dell'amministrazione al fine di risolvere problemi come caratteri illeciti, nome in gioco e gameaccount su ESL non uguali, o utilizzo di un nome inappropriato.

Se si scopre che un giocatore ha cambiato gameaccount o nome in gioco in qualsiasi momento durante le series senza aver esplicitamente informato l'amministrazione, il giocatore sarà considerato non idoneo a partecipare fino a quando non sarà cambiato di nuovo il nome in gioco o il nome sul Sito di ESL Play.

Se un team viene acquistato da una nuova organizzazione o viene abbandonato da una vecchia organizzazione, si richiede di aprire un Support Ticket nella Cup alla quale parteciperà. DEVI fornire una prova valida dell'acquisizione del tuo team da parte dell'organizzazione (come il contratto che il team e l'organizzazione hanno siglato) così come i cambi di nome che tutti i giocatori faranno nel gioco (ad esempio ESLLarch -> MOLarch)

Una volta che avremo una prova valida dell'acquisizione, il team potrà cambiare il suo nome e la sua immagine sul sito di ESL Play, e i giocatori del team potranno cambiare solo il tag della loro nuova organizzazione nel loro nome in gioco e nel gameaccount su ESL Play. I giocatori NON potranno cambiare il loro alias, solo il tag del team prima o dopo il loro alias può essere cambiato.

Tutti i nomi dei partecipanti devono essere appropriati. Se il tuo nome è stato giudicato come inappropriato, devi modificarlo e farlo approvare nuovamente nella finestra fornita dal team di amministrazione. Se il nome non viene cambiato in quel lasso di tempo rischierai la squalifica e sia tu che il tuo team verrete penalizzati come segue:

- La prima volta è un avvertimento, la seconda squalifica con possibili ripercussioni sul montepremi e divieti.

Giocare con un giocatore non registrato o con un giocatore con un gameaccount non registrato correttamente comporterà la rimozione del tuo team dalle lobby delle partite e guadagnerai 0 punti per quel giorno.

Il nome in gioco e il gameaccount devono contenere solo i seguenti caratteri:

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890

Tuttavia, tieni presente che se il tuo gameaccount su ESL Play non corrisponde ESATTAMENTE a ciò che vediamo nel gioco, la tua squadra non guadagnerà punti per il giorno della partita.

Se il team dell'amministratore trova gameaccount e nomi in gioco che non corrispondono esattamente al tuo team, questo guadagnerà 0 punti per la giornata e gli sarà impedito di giocare nella giornata attiva.

È responsabilità di ogni giocatore e team assicurarsi che tutti i gameaccount ESL e i nomi in gioco corrispondano prima dell'inizio della giornata. Se non riesci a far corrispondere il tuo gameaccount ESL al tuo nome in gioco, dovresti cambiare il tuo nome di conseguenza.

## 7.2 - PUBGMobile ID

Tutti gli ID numerici dei personaggi in game devono corrispondere ESATTAMENTE ai gameaccount PUBG Mobile ID di ESL Play. Se si scopre che un giocatore ha un ID che non corrisponde, il team guadagnerà 0 punti per la giornata e gli sarà impedito di giocare nella giornata attiva.

I giocatori e i team NON POSSONO cambiare il loro ID di gioco o l'ID del gameaccount di ESL Play dopo aver gareggiato in una Cup

1. Non saranno consentite modifiche agli ID numerici dei player in nessun momento durante la stagione. Una volta che un giocatore ha partecipato a una Cup, sia come titolare che come sostituto, l'ID del suo personaggio in gioco e il suo gameaccount NON POSSONO essere modificati a meno che non venga esplicitamente indicato dall'amministrazione.

Se si scopre che un giocatore ha cambiato l'ID del gameaccount o l'ID del personaggio in gioco in un qualsiasi momento durante la stagione senza che aver esplicitamente informato l'amministrazione, il giocatore sarà considerato non idoneo a giocare per il resto della stagione. Consideriamo questo come un cambio di account e verrai trattato come un giocatore diverso indipendentemente dal motivo del cambiamento. Questo è considerato un cambio di roster illegale e la tua squadra perderà tutti i punti acquisiti nella fase in cui si trova e rischierà di essere esclusa dal gioco per la fase attiva.

[L'ID numerico del tuo personaggio può essere trovato nella pagina del profilo del giocatore direttamente in gioco, come mostrato qui.](#)

1. [Nella schermata principale del gioco fai clic sulla tua immagine](#)
2. [Vedrai l'ID numerico del tuo personaggio proprio sopra la tua immagine](#)

# 8 Player Streaming

## 8.1 Stream Delay

I giocatori possono trasmettere in streaming le partite durante la fase di Open Qualifier a condizione che abbiano un delay minimo di 5 minuti nello streaming.

Se si scopre che un giocatore sta trasmettendo in streaming senza soddisfare il requisito di delay minimo, sarà costretto a interrompere lo streaming della partita.

1. La prima infrazione comporterà un avvertimento.
2. La seconda infrazione prevederà la perdita di punti per il giorno della partita e 2 punti di penalità per il giocatore e il suo team.
3. Una terza infrazione comporterà 2 punti di penalità aggiuntivi per il giocatore e per il team, più un divieto (ban) di una settimana alla partecipazione di partite.

## **8.2 Password & Leak della Lobby**

Qualsiasi giocatore scoperto a trapelare le informazioni sulla lobby, inclusi nome e password della lobby durante la season, sarà soggetto alle seguenti sanzioni:

1. La prima infrazione comporterà un avvertimento.
2. La seconda infrazione comporterà la squalifica del team dalla giornata di gioco con conseguente perdita dei punti guadagnati. Inoltre, il giocatore che ha fatto trapelare le informazioni riceverà 2 punti di penalità.
3. Una terza infrazione comporterà 2 punti di penalità aggiuntivi per il giocatore e un divieto (ban) di una settimana alla partecipazione alle partite per il giocatore e per il team.

## **8.4 Broadcast Co-streaming**

I membri della community che vorrebbero trasmettere in streaming o ri-trasmettere in stream qualsiasi parte delle Mobile Series insieme a ESL saranno esaminati dallo staff di ESL e riceveranno l'appropriato codice di condotta da firmare. Tutti gli streamer rispetteranno questo codice di condotta durante lo streaming / co-streaming di tutti gli eventi ESL o relativi a ESL.

Per richiedere l'autorizzazione a diventare un co-streamer, invia un'e-mail al seguente indirizzo in base alla tua regione:

- **NA & EU:** [p.todkill@staff.eslgaming.com](mailto:p.todkill@staff.eslgaming.com)
- **AP:** [m.kiefer@eslgaming.com](mailto:m.kiefer@eslgaming.com)

ESL e Tencent si riservano il diritto di revocare questa approvazione a qualsiasi individuo a causa di violazioni del codice di condotta o dei termini di servizio.

# 9 Documenti del giocatore

I giocatori sono tenuti a iniziare a preparare il necessario per raggiungere le finali. Ciò significa avere a disposizione un documento d'identità che permetta a tutti i partecipanti di viaggiare in caso di Finali live.

# 10 Comunicazione & Supporto

## 10.1 Supporto

Il metodo principale di comunicazione e supporto per ESL Mobile è [ESL Mobile Discord](#).

**TUTTE LE SQUADRE DEVONO AVERE ALMENO 1 RAPPRESENTANTE DELLA LORO SQUADRA NEL SERVER DISCORD PER TUTTA LA STAGIONE.**

Questo per mantenere ogni team aggiornato sulle modifiche alle regole, vedere gli annunci pubblicati e comunicare con gli amministratori e i membri di altri team. Alcune informazioni potrebbero essere comunicate esclusivamente in questo server Discord. È responsabilità di ogni giocatore assicurarsi di essere a conoscenza delle informazioni pubblicate ufficialmente nel server Discord.

Se sei al di fuori dell'orario di playday, apri un support ticket utilizzando il sistema di support ticket nelle pagine Ladder o Cup su ESL Play. Se hai un problema specifico in una partita che coinvolge entrambe le squadre partecipanti, apri un protest ticket dalla pagina della tua partita su ESL Play.

Durante la Cup per qualsiasi tipo di assistenza puoi anche utilizzare la chat della partita, situata in basso a destra in ESL Play, o aprire un support ticket.

## 10.2 Admin

Tutti i partecipanti devono attenersi alle decisioni e alle regole degli organizzatori, degli amministratori e degli admin del torneo. Tutte le decisioni sono definitive, tranne nei casi in cui è chiaramente indicata l'opzione di appello.

## 10.3 Cheating

Qualsiasi forma di cheating non sarà tollerata. Quando viene scoperto un uso di cheat, il team in questione verrà immediatamente rimosso dal torneo e bandito da tutte le competizioni per 6 mesi. Ai giocatori potrebbe essere richiesto di installare un software anti-cheat sui propri dispositivi per tutta la durata del torneo. Esempi di cheating includono, ma non si limitano a quelli trattati nelle sezioni 10.3.1 - 10.3.3.

### 10.3.1 DDoSing

Limitare o tentare di limitare la connessione di un altro partecipante durante il gioco tramite un attacco Distributed Denial of Service o tramite qualsiasi altro mezzo.

### 10.3.2 Match Fixing

Tentare di alterare intenzionalmente i risultati di una partita perdendo o tentando in altro modo di influenzare i risultati.

### 10.3.3 Software o Hardware

Utilizzo di qualsiasi software o hardware al fine di ottenere vantaggi che altrimenti non sarebbero disponibili nel gioco. Gli esempi includono, ma non sono limitati a: qualsiasi software di terze parti (app non approvate che manipolano il gioco), riproduzione su server privati, attacchi con script.

#### **10.4 Richieste di pagamento del viaggio**

Qualsiasi giocatore che partecipa a ESL Mobile avrà l'opportunità di inviare una richiesta di pagamento del viaggio nel caso in cui dovrà viaggiare al di fuori dei paesi di partecipazione specificati per le series. Questa richiesta deve essere presentata almeno 1 settimana prima della data del viaggio affinché questa possa essere rivista. L'accettazione della richiesta si baserà sulle informazioni fornite dal giocatore, sul motivo del viaggio e sulla quantità di tempo in cui il giocatore sarà fuori per il viaggio. Ogni richiesta verrà accettata o rifiutata caso per caso. Il tempo massimo per il quale il giocatore potrà stare fuori per il viaggio sarà di 1 settimana. Dopo più di una settimana la richiesta verrà respinta e il giocatore non sarà più idoneo a partecipare.

## **11 Condotta dei giocatori**

I giocatori devono comportarsi professionalmente durante l'intera ESL Mobile Series, sia all'interno che all'esterno del torneo, durante le qualificazioni, le interviste e le finali. Possono essere emesse ammonizioni o sanzioni per quanto segue:

#### **11.1 Linguaggio**

I giocatori non possono utilizzare simboli osceni, parolacce e / o commenti razzisti nella chat di gioco, nella chat della lobby o nelle interviste dal vivo, in nessuna lingua. Ciò include abbreviazioni e / o riferimenti nascosti. Gli amministratori della competizione si riservano il diritto di far rispettare queste regole a propria discrezione. Queste regole si applicano anche a forum, e-mail, messaggi personali e canali Discord.

#### **11.2 Comportamento**

Le persone sono tenute a comportarsi in modo sportivo nei confronti degli altri concorrenti, dell'amministrazione della competizione, dei media e dei tifosi.

#### **11.3 Comportamento in gioco**

I giocatori coinvolti in ESL Mobile sono tenuti a seguire tutte le regole di gioco che fanno parte della PUBG Content Creation - I team sono responsabili della garanzia dell'adeguatezza dei contenuti che producono inclusi, ma non limitati a: presenza sui social media, video, streaming e interviste.

Controversie e risarcimento - Qualsiasi controversia generale che una persona potrebbe avere con l'attuale amministrazione della Competizione deve essere prima affrontata inviando un messaggio a un admin della Competizione tramite Discord. La mancata osservanza della corretta procedura per le controversie comporterà il rifiuto della controversia e la possibilità di ulteriori sanzioni.

#### **11.4 Sostanze illegali e PED**

I membri del team non possono essere sotto l'influenza o in possesso di sostanze illegali o droghe che migliorano le prestazioni (PED). In aggiunta alle sanzioni standard del Codice di condotta, qualsiasi giocatore colpevole può essere consegnato alle autorità in conformità con le leggi locali e / o squalificato dalla partecipazione.

### **11.5 Alcol**

I membri del team che hanno fatto uso di Alcol durante qualsiasi evento possono essere squalificati a discrezione dell'organizzatore del torneo.

### **11.6 Cheating**

Qualsiasi forma di cheating non sarà tollerata. Se l'organizzatore determina che un giocatore sta barando, il giocatore o il team saranno immediatamente squalificati e rimossi dal torneo e potrebbero non essere ri-ammessi a partecipare a eventi futuri.

Sfruttamento del software - Qualsiasi uso intenzionale di bug o exploit nel gioco può comportare la perdita della partita e la squalifica dal torneo. Bug e exploit saranno determinati a discrezione di Tencent e / o dell'organizzatore del torneo.

### **11.7 Combutta e Match Fixing**

I giocatori non sono autorizzati a modificare intenzionalmente i risultati di alcun incontro. Se l'organizzatore determina che un giocatore o un team trucca una partita, il giocatore o il team sarà immediatamente squalificato e rimosso da ESL Mobile e potrebbe non essere autorizzato a partecipare a eventi futuri. I giocatori devono competere al meglio delle loro capacità in ogni momento.

### **11.8 Giocatori minorenni**

Qualsiasi team trovato ad avere giocatori minorenni sarà squalificato dalla ESL Mobile Series.

Tutti i premi che sarebbero stati guadagnati da qualsiasi membro del team andranno persi e non verrà assegnato alcun premio.

Inoltre, la squadra riceverà un divieto di una (1) stagione dalla ESL Mobile Series e il giocatore minorenne sarà squalificato per due (2) stagioni complete dopo i 16 anni.

### **11.9 Falsificare la Regione**

Qualsiasi team trovato ad avere giocatori residenti e / o partecipanti da una regione al di fuori dei paesi elencati nella sezione 3.2 di questo regolamento, mentre dichiara falsamente di provenire da uno di quei paesi, sarà squalificata da ESL Mobile.

Tutti i premi che sarebbero stati guadagnati da qualsiasi membro del team andranno persi e non verrà assegnato alcun premio.

Inoltre, il team riceverà un divieto minimo di una (1) stagione dalla ESL Mobile Series e il giocatore non idoneo verrà bandito per almeno due (2) stagioni. Saranno autorizzati a partecipare dopo il divieto solo se saranno in grado di dimostrare di essersi completamente trasferiti nelle regioni consentite.

I team riceveranno 4 punti di penalità e i giocatori riceveranno 6 punti di penalità sul sito di gioco.

### **11.10 Gioco d'azzardo**

Per chiunque partecipi ad ESL Mobile è vietato scommettere su partite o azioni all'interno o intorno a Player Unknown Battlegrounds.

Salvo diversa indicazione espressa, i reati e le violazioni di queste regole di condotta dei giocatori sono punibili, indipendentemente dal fatto che siano stati commessi intenzionalmente o meno. Anche il tentativo di commettere reati o violazioni è punibile.

## **12 Squalifica**

ESL si riserva il diritto di squalificare team e giocatori per motivi ritenuti validi.

Qualsiasi team trovato a utilizzare per la prima volta un bug noto perderà la partita. Se si scopre che un team usa un altro bug noto per la seconda volta, ed è stabilito che è stato fatto apposta, verrà rimosso dall'evento e escluso da qualsiasi evento futuro.

## **13 Regole di gioco**

Una partita può essere riavviata solo dopo previa approvazione dall'admin.

Durante le qualificazioni è vietato qualsiasi utilizzo di software di terze parti. Se un giocatore viola questa regola, verrà considerato come un hacker con l'intento di barare. Il team sarà squalificato, non verranno assegnati premi e gli individui coinvolti riceveranno un divieto di competere (ban).

È vietato qualsiasi utilizzo di oggetti non ottenuti tramite metodi di gioco approvati da PUBG (esclusi i premi ufficiali) o oggetti non annunciati. Se un giocatore viola questa regola, verrà trattato come un hacker. Il team verrà squalificato, non verranno assegnati premi e gli individui coinvolti riceveranno un divieto di competere (ban).

I giocatori non possono essere nudi e devono indossare abiti durante qualsiasi partita ESL Mobile

# 14 Impostazioni dei Match, Formato e Regole

## 14.1 Regole generali

Mappe: Erangel, Miramar, Sanhok, & Vikendi

Modalità di gioco: TPP

Durante le fasi di Open Qualifier ogni team parteciperà a un massimo di 5 partite ogni giorno.

I team nelle Open Finals giocheranno 5 partite per giornata.

- 5 partite totali per 1 giornata delle Finals.
- 10 partite totali per 2 giornate delle Finals.

Tutte le partite di una giornata vengono conteggiate cumulativamente.

## 14.2 Punti dei Match

### 14.2.1 - Punti della Fase Open Qualifier

| Piazzamento | Punti |
|-------------|-------|
| 1           | 15    |
| 2           | 12    |
| 3           | 10    |
| 4           | 8     |
| 5           | 7     |
| 6           | 6     |
| 7           | 5     |

|    |   |
|----|---|
| 8  | 4 |
| 9  | 3 |
| 10 | 3 |
| 11 | 2 |
| 12 | 2 |
| 13 | 1 |
| 14 | 1 |
| 15 | 1 |
| 16 | 1 |
| 17 | 0 |
| 18 | 0 |
| 19 | 0 |
| 20 | 0 |

Le uccisioni valgono 1 punto ciascuna

#### 14.2.2 - Open Finals

| Piazzamen<br>to | Punti |
|-----------------|-------|
|-----------------|-------|

|    |    |
|----|----|
| 1  | 15 |
| 2  | 12 |
| 3  | 10 |
| 4  | 8  |
| 5  | 6  |
| 6  | 4  |
| 7  | 2  |
| 8  | 1  |
| 9  | 1  |
| 10 | 1  |
| 11 | 1  |
| 12 | 1  |
| 13 | 0  |
| 14 | 0  |
| 15 | 0  |
| 16 | 0  |

Le uccisioni valgono 1 punto ciascuna

### 14.3 Risultati

Ogni membro del team dovrebbe acquisire uno screenshot del risultato finale nel caso di qualsiasi controversie e / o difficoltà tecniche nelle lobby. La mancata fornitura di tali screenshot quando richiesto può comportare azioni disciplinari e / o perdita di punti. In caso di problemi contattare IMMEDIATAMENTE gli amministratori TRAMITE IL TICKET DI ASSISTENZA. Puoi contattarci tramite [Discord](#) per domande veloci, per tutto il resto apri un support ticket.

## 15 Problemi tecnici

I team sono responsabili dei propri problemi tecnici, inclusi problemi di hardware, software e / o Internet. Le partite non verranno riprogrammate e nondimeno rigiocate a causa di problemi tecnici.

## 16 Tiebreaker

In caso di parità durante una qualsiasi fase di ESL Mobile 2021, la classifica sarà decisa nell'ordine seguente:

1. Primi posti totali in tutte le partite della fase.
2. Punti di piazzamento totali accumulati in tutte le partite della fase.
3. Uccisioni totali accumulate in tutte le partite nella fase.
4. Piazzamento nell'ultima partita giocata della fase.

## 17 Live Broadcast

Tutti i contenuti, foto, video, replay e altri contenuti generati dai giocatori e da ESL Mobile 2021 appartengono a ESL. I giocatori accettano questa condizione accettando di gareggiare in ESL Mobile 2021.

## 18 Regole di ESL Play

Si prega di visionare le regole generali di ESL Play e i requisiti di partecipazione, comprese le regole e la lista dei punti penalità: [General Rules | ESL Play](#).